

**MATERI:**

# **PENULISAN NASKAH DRAMA**

Dra. Yudiaryani, M. A.



Makalah ini dibuat dalam rangka Workshop Pelatihan Teater Modern Riau di Pakan Baru, Riau, tanggal 8-17 Januari 2007 yang diselenggarakan oleh Balai Pengkajian dan Pelatihan Dinas Kebudayaan Kesenian dan Pariwisata Propinsi Riau.

Tingkat kreativitas penulis drama menunjukkan tingkat kemampuan mengolah kegelisahan pribadi menjadi realitas. Kreativitas seorang penulis merupakan suatu petunjuk adanya perbedaan antara satu penulis drama dengan yang lainnya. Sejauh mana seorang penulis drama memiliki kreativitas, tidak dapat diukur hanya dari jumlah karya. Apa artinya banyak karya tetapi tidak menghadirkan sesuatu yang baru, yang “menggebrak”, yang bermanfaat bagi masyarakat penikmat. Manfaat yang dimaksud adalah dengan membaca naskah drama, terjadi perubahan tingkah laku atau minimal dari tidak tahu sesuatu menjadi tahu.

Biasanya, naskah drama yang mampu mengguncang perasaan pembaca berawal dari tema cerita. Tema sosial, politik, ekonomi, dan budaya merupakan isu-isu ideologis yang layak ditulis ke dalam sebuah naskah drama. Contoh yang dewasa ini sedang hangat dibicarakan banyak orang adalah:

1. tema kekerasan terhadap perempuan dan anak
2. tema pemberantasan korupsi
3. tema keragaman agama dan budaya
4. tema penanggulangan bencana alam
5. tema penguatan otonomi daerah
6. dsbnya

### **Apakah Naskah Drama?**

Wujud drama secara fisik adalah naskah drama. Sejarah kebudayaan Indonesia yang panjang telah melahirkan naskah drama, mungkin, jumlahnya ribuan. Biasanya, naskah drama itu merupakan karya lisan atau tuturan, yang disebarkan melalui mulut di tangkap telinga dan demikian seterusnya. Naskah-naskah yang sifatnya lisan tersebut tentu saja tidak mempunyai bentuk yang tetap, sebab selalu berubah dalam produksinya. Orang juga tidak pernah mengetahui secara pasti bagaimana bentuk naskah drama yang sebenarnya. Orang bisa berpendapat sendiri-sendiri sesuai dengan ingatan dan apa yang pernah mereka lihat.

Apakah naskah drama? Naskah drama, sebenarnya, merupakan “bahan mentah” untuk pementasan. Ini bukan berarti bahwa kehadiran naskah drama barulah dipandang lengkap setelah dalam pentas. Di dalam dunia sastra ada tiga *genre* (semacam jenis) sastra, yaitu (1) **Fiksi**, yakni berwujud cerita, narasi, yang sifatnya menjelaskan dan mendeskripsikan,

kadang-kadang menghadirkan peristiwa. Sastra yang disebut fiksi itu misalnya cerita pendek. Di samping itu juga roman, misalnya *Sitti Nurbaja*, *Saman* dan lain lain. (2) **Puisi**, sastra yang disajikan dengan kekuatan irama dan imaji dengan menitik kepada isu yang inti, kadang bersifat deskriptif kadang interpretatif. (3) **Drama**, sastra yang menggambarkan aksi tokoh-tokoh dalam wujud berdialog satu dengan lainnya. Dengan demikian, kekuatan utama naskah drama adalah dialog sebagai representasi lakuan dan tokoh-tokoh yang menampilkan dialog-dialog itu.

Dengan demikian, tokoh dan dialog-dialog dalam lakon itu dipandang sebagai teks utama atau *Haupttext*. Agar naskah bisa dimainkan, diberi petunjuk cara memainkannya. Kalimat seperti ini disebut teks samping atau *Nebentext*. Petunjuk permainan atau yang dalam bahasa Inggris disebut *direction* harus disajikan beda dengan dialog dan nama tokoh. Pembedaannya adalah dengan menggaris bawah, menuliskan dengan huruf besar, dengan huruf miring atau meletakkannya di dalam kurung.

### **Bagaimana memilih Tema?**

Kehidupan menyediakan pengalaman dramatik yang pada suatu ketika menggetarkan jiwa pengarang dalam menciptakan karya drama. Pengalaman dramatik menggugah pengarang menerima ilham, kemudian mengangkat gagasan, menemukan ide dan menetapkannya menjadi pokok pikiran yang utama dan menjadi dasar naskah drama ciptaannya itu. Pokok pikiran utama itu kemudian menjadi tema. Unsur yang paling mendasar dari naskah adalah pikiran termasuk di dalamnya gagasan dan argumentasi.

Tema merupakan ide utama dalam cerita. Tema hadir dalam setiap naskah melalui gabungan antara tokoh dan peristiwa yang terjadi di dalamnya. Terdapat banyak rumusan tentang tema. M.S Hutagalung mengemukakan, bahwa tema adalah masalah yang menduduki tempat utama dalam cerita.<sup>1</sup> Sementara itu, Boen S. Oemarjatie berpendapat, bahwa tema adalah masalah-masalah yang menduduki tempat yang khas dalam pikiran pengarang.<sup>2</sup> Mochtar Lubis mengatakan, bahwa tema merupakan tujuan suatu cerita.<sup>3</sup> Dengan demikian, untuk menemukan tema sebuah naskah drama, tema haruslah disimpulkan dari keseluruhan cerita, tidak hanya berdasarkan bagian-bagian tertentu cerita, serta situasi khusus yang meliputi individu-individu.

Tema bukanlah makna yang disembunyikan, walau belum tentu juga dilukiskan secara eksplisit.<sup>4</sup> Tema sebagai makna pokok sebuah naskah drama tidak secara sengaja disembunyikan karena justru hal inilah yang ditawarkan kepada pembaca. Namun demikian, tema merupakan makna keseluruhan yang didukung cerita, dengan sendirinya ia akan "tersembunyi" di balik cerita yang mendukungnya. Tema ditampilkan tidak secara langsung, tetapi implisit dan merasuki keseluruhan cerita.

Robert Stanton mengartikan tema sebagai makna sebuah cerita yang secara khusus menerangkan sebagian besar unsurnya dengan cara yang sederhana.<sup>5</sup> Tema kurang lebih dapat bersinonim dengan ide utama dan tujuan utama. Maka, tema dapat dipandang sebagai dasar cerita, gagasan dasar umum, sebuah naskah drama. Gagasan dasar umum inilah—yang tentunya telah ditentukan sebelumnya oleh pengarang—yang dipergunakan untuk mengembangkan cerita. Dengan kata lain, cerita tentunya akan "setia" mengikuti gagasan dasar umum yang telah ditetapkan sebelumnya sehingga berbagai peristiwa, konflik dan pemilihan berbagai unsur intrinsik yang lain seperti penokohan, pelataran, dan penyudutpandangan diusahakan mencerminkan gagasan dasar umum tersebut

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapatlah dirumuskan bahwa *tema adalah masalah utama yang menduduki tempat yang khas dalam pikiran pengarang dan menjadi tujuan cerita*. Dengan kata lain, tema dan masalah merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Masalah dalam cerita biasanya tidak hanya satu, melainkan banyak dan beragam. Kehadiran tema disebabkan keberagaman masalah tersebut.

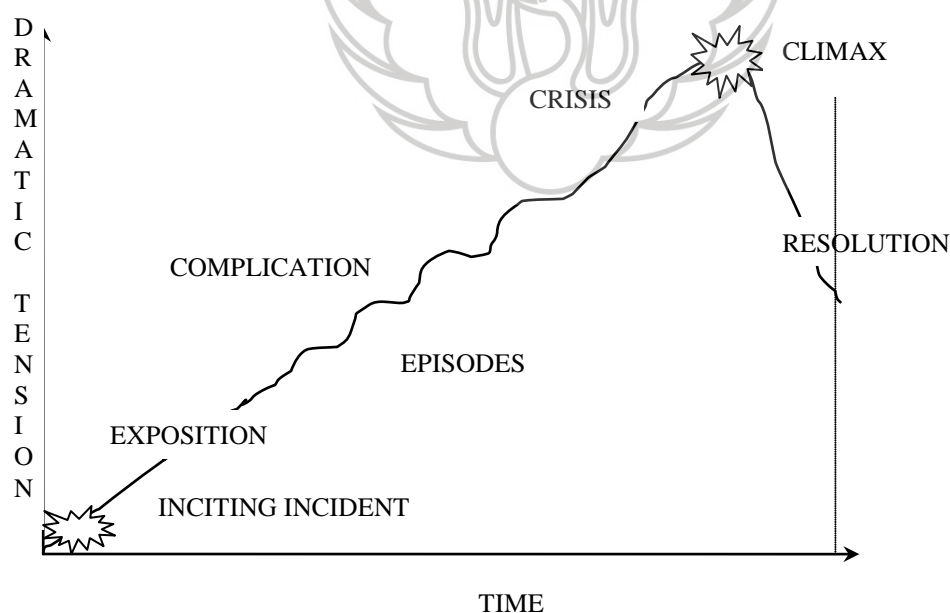
### **Bagaimana Membuat Plot?**

Drama berarti sesuatu sedang terjadi. Suatu tindakan atau aksi yang terjadi pada saat ini, tetapi akan berakhir di suatu saat nanti. Intensitas drama dan konflik terletak pada plot. A.Teeuw menyatakan bahwa dalam pandangan Aristoteles, *action* (aksi/tindakan) adalah lebih penting daripada *character* (watak).<sup>6</sup> Efek tragedi dihasilkan oleh plotnya. Oleh karena itu, agar plot menghasilkan efek yang baik, maka plot harus memiliki keseluruhan. Ini artinya, plot paling tidak harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut. Uraian peristiwa teratur dan menunjukkan konsekuensi dan konsistensi yang masuk akal. Peristiwa harus ada awal, tengah, dan

akhir yang tidak sembarangan. Semua unit dalam plot tidak dapat dipindahtempatkan tanpa mengacaukan keseluruhannya.

Pola plot yang mengikuti struktur Aristoteles disebut plot erat—biasanya disebut plot linear—, yakni cerita terdiri dari lima bagian: (1) pemaparan (eksposisi), (2) perumitan (komplikasi), (3) klimaks, (4) peleraian (antiklimaks), dan (5) penyelesaian *catastrophe*.<sup>7</sup> Selain plot erat ada pula plot longgar—sering disebut sebagai plot melingkar—, yaitu plot kebalikan dari plot erat, di mana peristiwa demi peristiwa, kejadian demi kejadian berlangsung tidak berdasarkan kausalitas (sebab-akibat), melainkan disela-selai dengan kejadian-kejadian yang tidak berkaitan langsung dengan kejadian utama dan karakter utama.

Plot adalah suasana yang berawal dari satu krisis ke krisis berikutnya melalui pola ketegangan ritmik dan relaksasi, sampai pada klimaks meninggi karena adanya kekuatan yang luar biasa, sehingga mengakibatkan perubahan yang terkadang dramatis. Plot merupakan struktur keseluruhan sebuah naskah. Di bawah ini adalah bentuk perjalanan plot Aristotelian.



**Awal.** Awal sebuah drama menunjukkan ruang, waktu, karakter, suasana hati dan tingkat kenyataan atau kemungkinannya. Semua ini menggiring plot ke arah titik dimana konflik dan persoalan menjadi jelas.

1. Sebuah drama akan dimulai dengan ruang, waktu dan tokoh yang tidak dikenal. Sesuatu yang baru, pada awalnya, sebaiknya merebut perhatian, akan tetapi, seperti halnya fakta yang ada di masyarakat dan tempat itu diungkapkan, perhatian pada keduanya akan menurun atau semakin meningkat.

2. Pengarang dihadapkan pada dua masalah: ia harus memberikan informasi pokok, tetapi pada waktu yang bersamaan memberi harapan agar pembaca dapat mengikuti kelanjutannya.

3. Awal sebuah drama berisikan *eksposisi* atau seting yang erat hubungannya dengan informasi tentang latar belakang (kejadian sebelumnya, identitas tokoh dan situasi saat itu). Eksposisi diperlukan untuk mengawali adegan dan muncul secara perlahan – lahan.

4. Kegunaan eksposisi sebagian besar ditentukan oleh *point of attack* atau suatu momen yang memulai cerita. Terkadang *point of attack* muncul lebih awal. Namun ada yang muncul secara perlahan dan lebih dinarasikan daripada diadegankan.

5. Eksposisi berisikan insiden yang menggugah yang akan menuju pada urutan pertanyaan-pertanyaan dramatik atau benang merah, *spine*, yang mengikat kejadian secara bersamaan, sebagai bagan pengorganisasian struktur naskah.

**Tengah.** Bagian tengah naskah disusun dalam berbagai *komplikasi*. **Komplikasi adalah unsur yang menyebabkan perubahan jalannya laku.**

1. Komplikasi meningkat karena adanya penemuan informasi baru, perlawanan yang tak terduga dari tokoh-tokoh tertentu, kemungkinan-kemungkinan yang tak terduga yang muncul dalam perjalanan laku atau dari beberapa peristiwa.

2. Komplikasi mencipta suspens. Di awal cerita ketika cerita mulai berkembang ke arah puncak, kemungkinan-kemungkinan itu hampir-hampir terbatas. Akibatnya, pembaca akan merasakan arah perkembangan laku dan karena tertutupnya kemungkinan lain, arah menuju krisis berkembang.

3. Pada dasarnya, semua komplikasi adalah menemukan. Dengan pengertian bahwa setiap hal yang diungkapkan adalah penemuan yang tidak dikenal sebelumnya.

4. Penyelesaian setiap penemuan tidak harus seketika itu terjadi. Sering seorang pengarang menjalinnya dengan beberapa tokoh.

5. Di dalam komplikasi, akibat yang timbul dalam diri seorang tokoh sangat penting. Salah satunya adalah menyelesaikan aksi tokoh dan menemukan komplikasi baru.

**Akhir** Bagian akhir cerita dinamakan *resolusi* atau *denouement* yang berawal dari klimaks hingga titik akhir. Bagian akhir merupakan pertalian dari berbagai jenis laku dan merupakan jawaban dari persolan yang muncul sebelumnya.

1. Klimaks mengarah ke adegan *penentuan*. inilah adegan yang harus diungkapkan pengarang apabila naskah itu akan memuaskan penonton. Sepanjang perjalanan alur cerita, fakta – fakta akan segera muncul, dan seluruh laku tokoh dipusatkan ke arah itu

2. Resolusi mampu menghasilkan rasa kepuasan dan kemantapan. Penonton akan mampu melihat secara jelas bagaimana akhir cerita kira-kira akan muncul.

### **Bagaimana Membuat Penokohan**

Apabila plot adalah apa yang terjadi, penokohan merupakan jawaban terhadap ‘mengapa terjadi sebuah peristiwa’. Motivasi adalah dasar dari aksi. Tokoh adalah sumber utama terjadinya plot. Suatu kejadian muncul dan berkembang karena sikap dan ucapan tokoh, serta dari sikap berlawanan antartokoh.

Penokohan adalah penggambaran watak tokoh.<sup>8</sup> Penokohan merupakan pendramaan pikiran dalam bentuk orang-orang. Setiap watak tokoh mempunyai pribadi yang khas, sehingga setiap motivasi tokoh itu akan menimbulkan konflik. Secara keseluruhan konflik tersebut menggerakkan cerita menuju puncak masalah dan penyelesaiannya. Adapun yang dimaksud dengan penokohan dalam struktur drama adalah penampilan tokoh yang memerankan watak atau karakter tertentu. Penokohan dalam drama ialah orang-orang yang hidup dalam arti watak



dan karakternya terungkap melalui penampilan fisik, tindakan, ucapan, perasaan, dan kehendak diri sendiri maupun kehendak orang lain.<sup>9</sup>

Tokoh dalam drama adalah tokoh hidup; yang menandakan tokoh itu hidup adalah ciri-ciri tiga dimensi yang melekat pada tokoh tersebut. Adapun ciri-ciri tiga dimensi tokoh itu adalah sebagai berikut: pertama, dimensi fisiologis, yaitu ciri-ciri fisik yang berhubungan dengan pekerjaan dan sistem sosial tempat tokoh itu hidup; kedua, dimensi sosiologis, yaitu ciri-ciri yang berhubungan dengan pekerjaan tokoh dan sistem sosial tempat tokoh itu hidup; ketiga, dimensi psikologis, yakni ciri-ciri kejiwaan tokoh.<sup>10</sup>

Ada beberapa jenis penokohan, yaitu tokoh protagonis, tokoh antagonis, dan tokoh pembantu. Tokoh protagonis ialah tokoh utama yang merupakan pusat cerita. Tokoh utama ini merupakan corong pengarang untuk mengemukakan gagasannya dan pandangan hidupnya. Tokoh utama memiliki motivasi yang kuat untuk mewujudkan keinginan atau cita-cita yang biasanya dengan nilai-nilai kemanusiaan yang luhur. Oleh sebab itu, tokoh utama harus menanggung resiko, menyingkirkan berbagai rintangan yang menghadang di hadapannya dalam perjalanan mencapai cita-citanya itu.

Tokoh antagonis adalah tokoh lawan protagonis. Tokoh antagonis menjadi perintang tokoh protagonis dalam mewujudkan cita-citanya. Pertikaian antara tokoh protagonis dengan antagonis menimbulkan konflik yang menggerakkan cerita. Dalam menjalankan perannya sebagai perintang (*obstacles*), tokoh antagonis menggunakan berbagai taktik dan siasat. Sementara itu, tokoh pembantu adalah para tokoh yang tidak terlibat langsung dalam konflik utama, tetapi mereka dibutuhkan untuk menambah intensitas konflik utama dan menghadirkan dinamika pergerakan cerita. Selain itu, masih ada sejenis tokoh yang dinamakan tokoh bulat atau *around-character*, yakni tokoh yang mengalami perkembangan atau perubahan.<sup>11</sup> Saat ini, watak datar sudah kurang disukai orang. Sebaliknya, watak yang bulat, yakni watak tokoh yang dapat mengalami perkembangan lebih disukai orang, karena lebih hidup dan menarik. Daya tarik itu dapat terjadi disebabkan cerita drama itu dirasakan lebih realistis sesuai dengan jiwa manusia yang pada umumnya memang tidak tetap.



### **Bagaimana membuat latar?**

Adapun unit-unit cerita yang digolongkan sebagai latar ada empat, yaitu, pertama tempat terjadinya peristiwa atau adegan drama yang disebut dengan lingkungan tempat terjadinya peristiwa, kedua adalah waktu terjadinya peristiwa atau adegan, ketiga benda-benda, alat-alat dan pakaian yang berhubungan dengan terjadinya peristiwa atau adegan, keempat ialah sistem kehidupan atau sistem pekerjaan yang berkaitan dengan tempat terjadinya peristiwa yang menjadi latar. Selain itu, latar juga sering dinamakan atmosfer, sebab latar dalam drama berguna membentuk suasana, memberi atmosfer.<sup>12</sup>

Dengan adanya tempat atau latar, cerita menjadi jelas situasinya dan hidup serta gambaran menjadi jelas. Cerita menjadi seperti kehidupan yang sesungguhnya, yaitu cerita menjadi hidup dalam angan-angan pembaca atau pembaca. Selain itu, latar erat kaitannya dengan perwatakan karena dapat menunjukkan watak seseorang yang tinggal/berada di dalam latar tersebut. Latar dapat pula dipergunakan untuk mengatur terjadinya peristiwa. Dengan demikian, latar menciptakan peristiwa, menimbulkan gerakan cerita, sehingga cerita menjadi hidup.

### **Bagaimana Membuat Dialog?**

Keutamaan ekspresi pengarang terletak pada dialog. Dialog akan tampak lebih bernas dan “hidup” apabila telah dilengkapi dengan unsur-unsur pemanggungan, misalnya keaktoran, penataan skeneri, penataan cahaya, dan unsur pentas lainnya. Unsur tersebut memperkuat ekspresi dialog.

Dialog merupakan media ekspresi pengarang yang utama. Pada saat naskah ditransformasikan ke atas panggung, keberadaan aktor, skeneri, cahaya, dan unsur pentas lainnya memperkuat ekspresi dialog tersebut. Namun demikian, untuk memperkuat landasan pemikirannya, seorang pengarang mengisi kalimat dialognya dengan kekuatan yang dimilikinya.

Dialog harus memiliki fungsi sebagai berikut.

- pertama, dialog harus menyajikan informasi. Pada setiap adegan dialog harus mengungkapkan fakta, ide, dan emosi.
- Kedua, dialog harus mewujudkan karakter. Gaya ucap setiap tokoh harus mewujudkan emosi dan pikiran dalam menghadapi setiap situasi.

- Ketiga, dialog harus menggiring perhatian pada kepentingan plot, yaitu memberi tekanan pada makna dan informasi di dalamnya serta membangun reaksi yang dihasilkannya. Penekanan ini mengembangkan imajinasi menuju ke sebuah progresi dan harapan.
- Keempat, dialog menghidupkan tema naskah. Dialog harus menunjukkan tanda-tanda makna yang menghidupkan karakter dan mengembangkan laku.
- Kelima, dialog harus membantu pembentukan nada dan suasana kemungkinannya. Hal ini memberi indikasi apakah naskah tersebut komedi, tragedi, atau lawak. Hal itu juga dapat menunjukkan besarnya tingkat pemisahan dengan suasana keseharian. Biasanya penggunaan bahasa puisi menunjukkan bahwa naskah tidak mewakili pola keseharian. Pemilihan kata, panjang-pendeknya ucapan, penggunaan bahasa yang tak teratur, kalimat-kalimat tak utuh serta bentuk unsur-unsur linguistik lainnya memberikan petunjuk pada tingkat kemungkinan penggarapan di atas panggung.
- Keenam, dialog harus membantu meningkatkan tempo dan irama permainan. Tempo merupakan langkah yang dimainkan per adegan. Tempo adegan percintaan misalnya, diungkapkan lebih lembut daripada adegan pertengkaran. Irama merupakan bentuk perulangan yang berasal dari suara yang beraturan. Tempo dan irama bersama-sama menciptakan cepat-lambatnya permainan.

Dialog yang diciptakan seorang pengarang dalam sebuah naskah dengan demikian sangat membantu penggarapan di atas panggung. Tekstur panggung dibuat berdasarkan bunyi dan imaji bahasa, kehalusan tetapi penuh energi dari suasana dan materi, warna serta gerakan seting dan busana. Dialog atau katakanlah bahasa beserta spektakelnya mempunyai sumbangan yang sangat penting untuk terciptanya suasana, karena dialog menjadi dasar suasana pertunjukan dan perubahan suasana adegan demi adegan dalam setiap babak.

- 
- <sup>1</sup>M. S. Hutagalung, *Tanggapan Dunia Asrul Sani* (Djakarta: Gunung Agung 1967), 77.
- <sup>2</sup> Boen S. Oemarjatie, *Suatu Pembicaraan Roman Atheis* (Djakarta : Gunung Agung, 1962), 54.
- <sup>3</sup> Mochtar Lubis, *Tehnik Mengarang* (Djakarta: Gunung Agung, 1965), 54.
- <sup>4</sup> Burhan Nurgiyanto, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005), 68.
- <sup>5</sup> Robert Stanton, *An Introduction to Fiction* (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1965), 21.
- <sup>6</sup> Teeuw, 1984, 121.
- <sup>7</sup> Imran T. Abdullah, (dkk.), “Memahami Drama Putu Wijaya: Aduh”, Laporan Penelitian untuk Proyek Pengembangan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Yogyakarta: Fakultas Sastra dan Kebudayaan Universitas Gadjah Mada. 1978. 22.
- <sup>8</sup> Oemarjatie, 1971, 158.
- <sup>9</sup> Frank Pike, *The Playwrights Handbook* (New York: A Plume Book, American Librarary, 1985), 15-20.
- <sup>10</sup> Pike, 1985, 25.
- <sup>11</sup> Abdullah, (dkk.), 1978, 26.
- <sup>12</sup> Abdullah, 1978, 30.

